

**STUDI  
FRANCESI**

## **Studi Francesi**

Rivista quadrimestrale fondata da Franco Simone

**163 (LV | I) | 2011**  
**Varia**

---

# Aa. Vv., «Questes. Bulletin des jeunes chercheurs médiévistes»

**Mariagrazia Ricci**

---



### **Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/studifrancesi/5840>

ISSN : 2421-5856

### **Éditeur**

Rosenberg & Sellier

### **Édition imprimée**

Date de publication : 1 mai 2011

Pagination : 140

ISSN : 0039-2944

### **Référence électronique**

Mariagrazia Ricci, « Aa. Vv., «Questes. Bulletin des jeunes chercheurs médiévistes» », *Studi Francesi* [En ligne], 163 (LV | I) | 2011, mis en ligne le 30 novembre 2015, consulté le 03 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/studifrancesi/5840>

---

Ce document a été généré automatiquement le 3 mai 2019.



Studi Francesi è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

---

# Aa. Vv., «Questes. Bulletin des jeunes chercheurs médiévistes»

Mariagrazia Ricci

---

## RÉFÉRENCE

«Questes. Bulletin des jeunes chercheurs médiévistes», 18, 2010, pp. 113.

- 1 Les études réunies dans ce fascicule portent sur *La règle du jeu*: bien que cette expression ne soit entrée dans la langue courante qu'en 1538 (*Introduction*, p. 4), il s'agit ici de s'interroger tout d'abord sur l'étonnante polysémie du mot «jeu» au Moyen Âge et, conséquemment, sur la valeur des règles que l'on se donnait dans toute activité ludique.
- 2 La contribution d'Anne ROCHEBOUET et Anne SALAMON (*Les échecs et la cité de Troie*, pp. 30-43) est consacrée à la naissance légendaire des échecs, traditionnellement rattachée à la matière troyenne. Du *Roman de Troie* de Benoît de Sainte-Maure aux versions en prose de ce texte, de l'*Historia destructionis Troiae* de Guido delle Colonne à ses traductions en français, les AA. analysent les passages concernant l'invention du jeu: chaque texte le place à un moment différent de l'histoire, en lui attribuant donc plus ou moins d'importance dans la narration.
- 3 Simon GABAY (*Réguler la pratique théâtrale*, pp. 44-53) s'attache aux jugements enregistrés dans les archives juridiques afin de retracer les pratiques les plus fréquentes en matière de théâtre, proscrites par les autorités civiles et ecclésiastiques.
- 4 Ilse VAN DER VELDEN rapproche l'activité ludique de la *disputatio* universitaire, pratique didactique visant à apprendre aux étudiants les règles de l'art oratoire: non seulement la dispute offrait aux étudiants les règles du bien parler, mais elle constituait la méthode essentielle pour la recherche de la vérité à tous niveaux, religieux, philosophique ou littéraire (*Du raisonnement à la 'disputatio' dans l'enseignement au Moyen Âge: les règles du jeu en contexte didactique*, pp. 54-64).

- 5 Le jeu-parti, genre littéraire à la structure fortement règlementée, fait l'objet de la contribution de Midoriko KAGEYAMA (*La règle du jeu-parti: une autre thématique que l'amour courtois, la théorie des cinq sens*, pp. 65-77). À travers l'analyse de deux textes (une pièce de Thibaut de Champagne et un jeu-parti anonyme) portant sur une même thématique, la théorie des cinq sens, M.K. démontre comment ce genre 'courtois' peut devenir l'outil privilégié pour une discussion à caractère philosophique.
- 6 Mathilde GRODET reconnaît dans le *Lai d'Ignaure* deux attitudes différentes face au jeu et à ses règles: d'un côté, le respect de ces dernières par les femmes et, de l'autre, la violation, de la part du personnage masculin, des règles du jeu courtois. L'A. relève que ces deux attitudes sont également essentielles au développement de la narration, ce qui prouve l'importance diégétique du jeu (*Respect et transgression des règles du jeu dans le "Lai d'Ignaure"*, pp. 78-86).
- 7 L'étude de Patrick MORAN (*L'épisode de la Forêt Perdue dans le "Lancelot" en prose: jeux et divertissements périlleux en terre de Bretagne*, pp. 87-102) porte sur ce célèbre épisode, qui comprend la carole magique et le jeu d'échecs. L'A. voit dans ces deux jeux, qui constituent autant d'épreuves pour le héros, des éléments symbolisant deux aspects particuliers du monde courtois, l'amour et la guerre; à travers cette lecture, il devient donc possible de réfléchir sur les analogies entre jeu et aventure.